

Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun

Tirza Amelia Hartono¹, Wibowo², Rika Febriani³

¹³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Jogjakarta
tirzaameliaa@gmail.com

Abstract. *Bullying case become more common nowadays in Indonesia. Bullying can be found easily even among elementary school students. Yet, the psychological effect of bullying on childrens can last for their whole life. Thus, self-esteem is very important and needs to be developed since very young age to prevent bullying on children. Before being the victim or doer of bullying, child should learn to improve their self-esteem. Through the design of this book, child can realize that bullying is wrong and know how to react and respond to bullying act. Hopefully, this book can help the society for creating a better generation with better social life interactions.*

Keywords: *Interactive, book, bullying, self-esteem, children*

PENDAHULUAN

Bullying bisa menghancurkan harga diri, mengganggu kestabilan emosi serta mengurangi rasa percaya diri anak kedepannya. Salah satu ciri khusus pada anak yang menjadi korban *bullying*, adalah korban mempunyai tingkat *self-esteem* yang relatif rendah. Hal itu disebabkan karena para pelaku *bullying* secara terus menerus menghina, mengancam, dan berkata tidak pantas pada korban; atau para pelaku tidak pernah dan tidak mau mengakui kelebihan (baik fisik maupun non-fisik) yang dimiliki oleh korban.

Hal ini mengakibatkan ketakutan, hilangnya rasa percaya diri, dan hilangnya kemampuan untuk berespons dan bertindak

pada korban *bullying*. Hal yang terparah yang bisa terjadi adalah anak menjadi depresi hingga dapat memutuskan untuk mengakhiri hidupnya karena gambar dan harga diri yang rusak akibat dari *bullying*. Sedangkan pada pelaku *bullying*, pelaku juga memiliki pemahaman moralitas yang kurang, sehingga tidak memikirkan perbuatan yang dilakukan bernilai baik atau buruk.

Banyak dari orangtua tidak tahu bagaimana cara mengatasi anak yang menjadi korban maupun pelaku *bullying*. Padahal peran orang tua dalam mendampingi dan mendidik anak, terutama pada usia dini, sangatlah penting.

Self-esteem pada anak sangat penting dan perlu dibangun sejak dini sebagai langkah preventif terhadap bullying pada anak. Ketika anak mempunyai tingkat *self-esteem* yang tinggi mereka akan terhindar dari pelaku *bullying*. Menurut Mengantes (2005:23) anak yang mempunyai *self-esteem* mereka akan cenderung bisa mengatur tingkah lakunya untuk mendapatkan pengakuan dan rasa hormat dari orang lain tidak dengan menyakiti temannya. Anak yang mempunyai *self-esteem* tinggi akan mempunyai perasaan berharga terhadap dirinya sendiri dan dapat menerima pujian dan kritik sebagai masukan. Anak akan mempunyai nilai positif yang ada di dalam dirinya walaupun mungkin ia berbeda dari yang lain. Bahkan tanggapan orang lain dapat menjadi sebuah umpan balik untuk memperbaiki dirinya sendiri.

Dengan mengajarkan anak *self-esteem* anak akan mengerti bagaimana harus bersikap dan menghargai orang lain seperti ia menghargai dirinya sendiri. Dengan cara itulah diharapkan perilaku *bullying* dapat dihindarkan.

Sedangkan untuk menyampaikan pesan ke anak dibutuhkan media yang menarik agar anak tidak mudah untuk bosan dan dapat membuat proses penyerapan informasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Media yang dibuat berupa buku interaktif. Buku sebagai sarana penunjang pengembangan diri anak. Lewat buku anak akan banyak belajar bagaimana berkonsentrasi dan berimajinasi dalam memaknai alur cerita serta membantu meningkatkan minat baca anak. Dengan buku interaktif anak dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan disediakan sarana interaktif seperti *pop-up*, *lift the flap*, *touch and feel book* atau bisa juga *pull tab books* agar anak lebih fun dalam membaca sehingga materi yang diberikan dapat diterima secara efektif. Dibutuhkan pendamping seperti orang tua atau guru untuk mendampingi anak dalam memaknai isi cerita.

Berdasarkan dari masalah yang didapatkan dari tinjauan lapangan usulan pemecahan masalah adalah berupa buku interaktif dalam meningkatkan *self-esteem* sebagai upaya pencegahan kasus *bullying* pada anak usia 7-9 tahun. Berdasarkan wawancara ditemukan bahwa umur 7 adalah umur yang tepat untuk memulai mengajarkan anak tentang *self-esteem*. Pada usia ini anak berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan mencari teman. Anak sudah belajar mengenal konsep moralitas, seperti kejujuran, keadilan dan kehormatan, hal ini dapat membantu dalam upaya menanamkan moral-moral yang tepat agar mereka bisa

lebih mudah menanamkan *self-esteem* sebagai upaya terhindar dari perilaku *bullying*.

METODE PENELITIAN

Dalam tugas akhir Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya sebagai berikut:

Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 tahun ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari wawancara terhadap koresponden. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen. Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode di antaranya:

a. Wawancara

Wawancara mendalam akan dilakukan kepada psikolog untuk mendapatkan pandangan ahli mengenai *bullying*. Dilakukan

juga wawancara dengan orang tua dari anak yang pernah mengalami *bullying* di sekolah.

b. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah dengan cara mengkaji informasi dari media cetak berupa buku, koran, majalah, dan jurnal. Ini merupakan teknik observasi secara tidak langsung.

c. Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian data yang ada melalui internet. Data tersebut biasanya berupa artikel atau data-data mengenai *bullying*.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi antara peneliti dan responden adalah berupa data verbal. Analisa data dilakukan dengan menggunakan metode 5W1H yang berisi kalimat pertanyaan berupa: *What, Who, When, Where, Why* dan *How*. Juga dilakukan analisis SWOT. Tujuan dari analisa tersebut agar dapat merumuskan strategi yang tepat dalam perancangan ini. Analisis SWOT didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weaknesses*) dan ancaman (*Threats*). Dari

hasil analisa data tersebut ditarik kesimpulan agar peneliti mengetahui benar mengenai permasalahan yang ada menciptakan solusi yang tepat.

1. What

Permasalahan apa yang diangkat dalam membuat perancangan ini?

Perancangan ini diangkat dari tema *bullying*. Berdasarkan fenomena yang sering terjadi di lingkungan namun masih kurang mendapat perhatian masyarakat padahal dampaknya sangat besar bagi tumbuh kembang anak. Dengan adanya kasus *bullying* maka dibutuhkan penanaman *selfesteem* sejak dini agar anak bisa tahu bagaimana bisa menghargai dirinya sendiri dan menghargai orang lain sebagai makhluk sosial sebelum anak terlibat dengan kasus *bullying*.

2. Who

Siapa sasaran dari perancangan ini?

Sasaran dari perancangan ini adalah anak yang berumur 7-9 tahun golongan menengah keatas. Usia ini diambil berdasarkan riset bahwa saat ini di sekolah-sekolah sudah mulai mengadakan pendidikan pembangunan karakter anak sejak usia 7 tahun. Usia 7-9 tahun adalah usia yang strategis dan memiliki peran penting dalam meletakkan dasar-dasar untuk pembentukan fondasi anak yang

seutuhnya dan pengembangan pendidikan karakter serta pengembangan kemampuan lainnya sehingga anak siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Piaget, 2008). Pemilihan usia ini juga didasari fakta bahwa penanganan yang semakin cepat maka semakin baik. Sehingga merupakan waktu yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar *Self-esteem* sebagai upaya untuk menghindari kasus *bullying*.

3. Where

Dimana hasil perancangan ini ditempatkan agar dapat dilihat oleh khalayak pasaran yang dimaksud?

Hasil perancangan buku interaktif ini akan di jual di toko buku dan dijual secara online sebagai upaya agar menjangkau semua masyarakat. Buku ini juga akan dipasarkan ke perpustakaan sekolah-sekolah baik menengah atas maupun menengah kebawah agar dapat menjangkau semua kalangan. Mengingat bahwa *bullying* adalah kasus yang umum terjadi di mana saja.

4. When

Kapan waktu yang tepat untuk memasarkan buku ini?

Buku ini akan dijual dipasaran pada waktu liburan panjang kenaikan kelas. Pada saat itu anak sering mencari berbagai bentuk hiburan

dan orang tua bisa membelikan buku ini sebagai sarana pengisi liburan mereka.

5. Why

Kenapa perancangan ini perlu untuk dirancang?

Tidak banyak orang tahu bahwa *bullying* bukanlah masalah kecil. *Bullying* bisa menghancurkan masa depan anak tidak hanya dengan korban namun juga pelaku. Dari hal itu bisa dilihat *bullying* dapat menghancurkan masa depan seseorang. Dengan mengajarkan *self-esteem* yang baik pada anak tentang bagaimana anak harus bersikap dengan dirinya dan orang lain bisa membuat anak terhindar dari kasus *bullying*. Diharapkan perancangan ini juga dapat menciptakan kehidupan sosial yang baik kedepannya.

6. How

Bagaimana membuat perancangan yang menarik dan dapat menanamkan *self-esteem* sebagai upaya pencegahan dari *bullying*?

Anak mungkin tidak sadar pernah melakukan *bullying* maka digunakan contoh yang biasa akrab terjadi dilingkungan sekolah berbasis cerita sehari-hari. Anak akan mengetahui bahwa tindakan tersebut adalah salah, selain itu anak juga akan mengerti bagaimana tetap percaya diri dengan segala keunikan yang ada dalam dirinya. Menanamkan sikap pada anak

bahwa menjadi dirinya sendiri adalah yang terbaik dan beberapa juga disisipi nilai-nilai moral sebagai bentuk agar terhindar dari *bullying*.

• Strength

- Kebanyakan buku *bullying* hanya mengajarkan secara teori tentang apa itu *bullying*.
- Akar *bullying* sudah ada sejak anak menginjak sekolah dasar.
- Masih belum banyak buku di Indonesia yang mengajarkan anak tentang *self-esteem*
- Dengan mengajarkan *self-esteem* pada anak merupakan suatu “jalan keluar” sebelum anak terlibat perilaku *bullying*.
- Buku adalah media dimana anak bisa belajar untuk lebih berkonsentrasi, berimajinasi dan menambah.
- Multimedia menyebabkan anak menjadi ketergantungan dan menimbulkan dampak yang negatif bagi anak.
- Dengan adanya sarana interaktif anak akan lebih melatih daya imajinasi dan tidak membosankan bagi anak.

• Weakness

- Budaya dengan metode pembelajaran multimedia banyak menarik perhatian anak daripada pembelajaran lewat buku.

- Banyak anak tidak tahu bagaimana menerapkan *self-esteem* pada lingkungan sehari-hari.
- **Oppurtunity**
 - Anak-anak lebih tertarik dengan buku yang menarik. Tidak hanya buku berisi tulisan dan gambar saja.
 - Anak akan lebih familiar dan lebih mudah menangkap pembelajaran melalui cerita yang dekat dengan mereka.
- **Threat**
 - Sudah banyak buku tentang *bullying*.
 - Masih belum banyak orangtua mengetahui pentingnya menanamkan *self-esteem* bagi anak mereka.
 - Perkembangan zaman serba memakai gadget.

Strategi yang didapatkan dari analisa di atas sebagai upaya pencegahan dari perilaku *bullying* adalah merancang buku yang berbasis cerita yang familiar dengan anak sekolah dasar sebagai media dalam mengajarkan *self-esteem* pada anak. Melalui cerita anak akan lebih mudah dan menangkap nilai-nilai dari *self-esteem*. Buku yang dibuat juga harus dibuat lebih menarik agar anak tidak mudah bosan. Perancangan buku tidak hanya mengajarkan *bullying* yang ada di sekeliling mereka namun juga mengajarkan nilai-nilai *self-esteem* agar anak dapat

terhindar dari perilaku tersebut. Dibutuhkan juga perancangan media promosi seperti *flyer* dan poster yang menjelaskan tentang apa hubungan *self-esteem* dan *bullying* agar orangtua tahu manfaat dari buku ini.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Metode dalam perancangan ini akan menggunakan metode pembelajaran lewat cerita interaktif. Melalui cerita keseharian anak di sekolah yang membuat anak sadar bahwa *bullying* sudah ada di sekitar mereka. Dalam buku juga mengajarkan anak tentang nilai-nilai *self-esteem* sebagai upaya pencegahan perilaku *bullying*. Di dalam buku ini juga ada sarana di mana anak juga ikut berpartisipasi sebagai upaya dalam membangun *self-esteem* pembaca. Buku dibuat dengan banyak ilustrasi sebagai penunjang dari isi cerita ditambah dengan berbagai sarana interaktif agar lebih menarik perhatian anak dan dapat mengajak anak untuk ikut aktif selama proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan dapat diterima secara efektif. Peranan orangtua sangat dibutuhkan untuk menjadi pemandu agar anak lebih mudah mengerti setiap makna yang ada dalam buku.

Tujuan Kreatif

Membuat buku interaktif dengan konten yang informatif dan komposisi yang menarik. Tidak hanya berupa tipografi, namun juga dilengkapi dengan interaktif-interaktif yang bisa dimainkan. Materi yang disampaikan dengan menggunakan ilustrasi yang sederhana. Penyampaian buku disampaikan melalui cerita interaktif untuk menyadarkan anak bahwa kasus *bullying* sudah ada di lingkungan mereka serta melalui buku ini juga dapat meningkatkan nilai-nilai *self-esteem* yang dimiliki anak sebagai upaya dalam menghindari perilaku *bullying*.

Strategi Kreatif

Buku Interaktif merupakan media komunikasi yang tepat untuk memberikan pelajaran pada anak karena tidak hanya berisi pesan namun juga ada sisi interaktifnya dimana anak bisa belajar untuk berimajinasi dan sekaligus sebagai media bermain. Unsur interaktif yang terkandung di dalamnya membuat anak menjadi mudah untuk mengerti dan mengingat nilai-nilai yang disampaikan. Anak bukan hanya belajar namun juga terkandung unsur *fun* di dalam buku sebagai media penghibur anak. Dalam hal ini penggunaan ilustrasi sangat penting, karena dapat membuat anak lebih jelas memahami isi cerita. Peranan interaktif bisa

membuat anak terus terpacu membaca buku sampai selesai.

Sasaran Perancangan

Karakteristik target *audience* dalam perancangan ini ditinjau dalam 4 faktor berikut ini:

a. Demografis

Umur: 7-9 tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

Status Sosial: Menengah keatas

Pendidikan: Sekolah Dasar

b. Geografis

Surabaya, Indonesia

c. Psikografis

Hubungan dengan teman sebayanya adalah hal yang penting, mudah terpengaruh, mau belajar karena merasakan dorongan untuk berprestasi, suka mendapatkan penghargaan dari orang lain dan memiliki imajinasi yang kuat.

d. Behaviouristik

Mempunyai keinginan untuk membaca dan menambah wawasan baru

Judul Buku

Judul buku yang diambil adalah “Aku Berbeda dan Aku Suka”. Penggunaan nama “Aku” pada judul karena tokoh tersebut yang akan menjadi pusat dari keseluruhan cerita.

Sinopsis

Self-esteem atau citra diri adalah titik utama dalam masalah *bullying*. Pelaku *bullying* tidak mampu memposisikan *self-esteem* mereka di tengah kelebihan dan kelemahan orang lain. Di sisi lain, korban *bullying* juga perlu memahami *self-esteem* pada dirinya sehingga tidak mudah untuk rendah diri. Melalui buku ini anak akan diajak untuk melihat kisah seorang Beti yang berbeda baik secara gaya hidup, fisik dan selera makan. Karena perbedaan tersebut Beti sempat rendah diri di antara teman-temannya. Sampai suatu hari Ibu Guru Beti mengadakan piknik dan semua anak harus membawa bekal makanan. Bagaimanakah kelanjutan cerita Beti? Apakah Beti akan terus diejek? Atau Beti berhasil mengubah cara berpikir teman-temannya?

Tone Warna

Pada keseluruhan buku akan digunakan warna-warna yang cerah sesuai dengan yang disukai anak-anak usia dibawah 10 tahun pada umumnya. Juga ditambahkan warna-warna seperti abu-abu untuk menunjukkan rasa simpatik dan kesedihan dalam cerita. Penggunaan warna yang cerah pada ilustrasi akan membuat anak tertarik dan meningkatkan minat mereka untuk membaca.



Gambar 1 Tone Warna

Tipografi

• Font Judul

Untuk cover buku ini, jenis *font* yang digunakan dalam judul adalah *font* yang mudah dibaca dan menarik perhatian anak. Terkesan *playful*, dinamis, dan dengan garis tegas cocok untuk anak. Contoh *font* yang cocok untuk judul dari buku anak adalah:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 2 Font Judul

• Font Teks Narasi

Sedangkan untuk isi dari cerita dalam buku digunakan *font* sans serif dengan *stroke* yang tidak terlalu tebal dan sederhana. Dengan ukuran *font* sedang membuat anak menjadi lebih nyaman saat membaca buku. Karena apabila font yang digunakan terlalu dekoratif atau terlalu *script*, itu membuat tulisan menjadi susah dibaca dan malah

membingungkan anak. Contoh *font* yang cocok untuk isi dari cerita adalah:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3 *Font Teks Narasi*

Gaya Layout

Layout yang digunakan adalah penggabungan antara teks, ilustrasi dan sarana interaktif yang biasa digunakan dalam buku. Gaya *layout* yang digunakan untuk buku interaktif ini adalah *grid layout*. *Grid layout* digunakan untuk mempermudah dalam penciptaan sebuah komposisi visual. Penggunaan *grid layout* ini dimaksudkan agar layout tersusun rapi dan memudahkan untuk dibaca. Penggunaan *grid layout* dalam buku ini lebih terkesan simple karena target dari buku ini adalah anak-anak.

Desain Karakter

Karakter yang dibuat menggunakan ilustrasi yang sederhana. Ilustrasi sendiri memiliki fungsi memperjelas teks yang ada dan membangkitkan rasa keingintahuan anak. Ilustrasi membuat anak bisa lebih mengerti isi dari cerita dan mempertajam daya imajinasi anak. Gaya visual yang digunakan dalam buku ini adalah gaya visual *children*. Gaya visual ini adalah gaya yang lebih

memfokuskan objek anak akan menjadi elemen utamanya. Gaya ilustrasi digunakan adalah gaya ilustrasi buku anak-anak yang lebih mengesampingkan proposi tubuh dan detail wajah. Setiap karakter mempunyai bentuk rambut yang berbeda-beda dan mempunyai ekspresi dan bentuk wajah yang berbeda-beda sehingga pembaca mudah untuk membedakan setiap karakter.



Gambar 4 *Desain Karakter*

Desain Cergam Final



Gambar 5 *Cover Depan, Samping*



Gambar 6 Cover Belakang



Gambar 7 Salah Satu Halaman Isi Buku



Gambar 8 Gambar 8. Salah Satu Halaman Aplikasi Interaktif Buku 1



Gambar 9 Salah Satu Halaman Aplikasi Interaktif Buku 2

Media Pendukung dan Promosi Cergam Interaktif

a. Alat Peraga

Alat Peraga dibuat berdasarkan setiap karakter yang ada di buku. Tangan dari karakter bisa digerakkan keatas dan kebawah. Sedangkan ekspresi wajah dari setiap karakter bisa di ganti sesuai dengan cerita dalam buku.



Gambar 10 Alat Peraga 1



Gambar 11 Alat Peraga 2

b. Packaging

Desain Kemasan yang dibuat untuk mengemas isi buku dan media peraga yang telah dibuat. Bagian atas adalah tempat untuk buku yang diberi “rel” untuk menyelipkan buku dan kemasan. Sedangkan bagian bawah dari *packaging* adalah *box* yang berisi alat peraga. Tujuannya sendiri untuk memudahkan dalam proses penjualan. Berikut kemasan dari buku:



Gambar 12 Kemasan 1



Gambar 13 Kemasan 2

c. Poster Promosi

Proster promosi buku dibuat interaktif sesuai dengan produk buku interaktif yang ditawarkan. Sisi interaktif juga dibuat untuk lebih menarik perhatian pembeli. Berikut poster promosi “Aku Berbeda dan Aku Suka”:



Gambar 14 Poster Promosi 1



Gambar 15 Poster Promosi 2

d. X-banner

X-banner di desain untuk keperluan dari promosi. X-banner ini nantinya yang akan diletakkan di toko buku sebagai media promosi dari penerbitan buku.



Gambar 16 X-banner

e. Merchandise

Desain merchandise untuk keperluan promosi buku meliputi: pembatas buku interaktif, pin (berisi slogan-slogan untuk mengingatkan pembaca tentang nilai-

nilai self-esteem), pensil dan penghapus (sebagai media penunjang dari buku).



Gambar 17 Pembatas Buku



Gambar 18 Pin



Gambar 19 Penghapus, Pin



Gambar 20 Merchandise

KESIMPULAN

Kasus *bullying* jarang mendapatkan perhatian yang serius. Mayoritas orang menganggap bahwa *bullying* hanyalah mengakibatkan dampak temporal bagi anak yang akan hilang seiring berjalannya waktu. Namun, menurut hasil penelitian para ahli, dampak *bullying* dapat mempengaruhi anak seumur hidupnya bila masalah ini tidak diselesaikan dengan baik. *Self-esteem* dinilai sebagai unsur penting yang perlu dibangun sejak dini untuk mencegah *bullying* pada anak.

Setelah dilakukan tinjauan lapangan, buku interaktif berbasis cerita anak-anak dianggap sebagai media yang paling tepat dalam upaya peningkatan *self-esteem* pada anak yang pada akhirnya bertujuan untuk mengurangi jumlah kasus *bullying*. Melalui cerita yang disampaikan dalam buku “Aku Berbeda dan Aku Suka”, anak-anak diharapkan akan sadar bahwa tindakan

bullying adalah tindakan yang salah dan tahu bagaimana cara bertindak ketika mereka mengalami *bullying* seperti yang dialami oleh tokoh utama. Anak-anak pun diajak menyadari kelebihan dan kelemahan diri sendiri maupun orang lain. Dengan demikian, jumlah kasus *bullying* diharapkan dapat berkurang.

Pemahaman yang lebih holistik mengenai *bullying* dan aspek-aspek lain dari *bullying*, seperti penyebab lain terjadinya *bullying* dan cara menyikapinya, tentunya sangat penting agar usaha untuk mengurangi jumlah kasus *bullying* dapat berlangsung lebih efektif. Aspek-aspek ini dapat dikembangkan menjadi dasar perancangan dengan tema *bullying* yang akan dibuat di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Blanco, Jodee. (2012). *Bencana Sekolah!*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- [2] Branden, Nathaniel. (1994). *The Six Pillars Of Self-Esteem*. New York: Bantam Books.
- [3] Cahyono, C.H & Suparyo, W. (1985). *Tahap-Tahap Perkembangan Moral*. Malang: IKIP Malang
- [4] Coloroso, B. (2007). *Stop Bullying*. Jakarta: Penerbit Serambi Ilmu Semesta.
- [5] Darmaprawira W.A., Sulasmi. (2002). *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- [6] Goodwin, David. (2009). *Strategies to Deal with Bullying*. North Richmond, NSW: Kidsreach Inc.

- [7] Hurlock, E.B. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. (terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga
- [8] Kartono, Dr. Kartini. (2007). *Psikologi Anak (Perkembangan Anak)*. Bandung: Mandar Maju.
- [9] Kurniasih, Imas & Sani, Berlin (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- [10] Mruk, C.J. (2006). *Self-Esteem Research, Theory, and Practice. Toward a Positive Psychology of Self-Esteem. (3th ed.)*. New York: Springer Publishing Company.
- [11] Makmun (1995). *Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [12] Pepler, D & Craig, W. (2002). *Making a Difference in Bullying*. <http://melissainstitute.com/documents/MakingADifference.pdf>.(online).
- [13] Piaget, Jean, & Barbel Inhelder (2010). *Psikologi Anak*, (Terj. Miftahul Jannah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [14] Rigby, Ken (2007). *Bullying in School : and what to do about it*. Victoria: Acer Press.
- [15] Salkind, Neil J. (2004). *An Introduction to Theories of Human Development. Thousand Oaks, London. New Delhi: Sage Publications International Education and Publisher*.
- [16] Sejiwa. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: Grasindo.
- [17] Slavin, R.E. (2006) *Educational Psychology Theory and Practice*. Unites States of America: John Hopkins University.
- [18] Triwulandari, Puspita. (2014). *Perancangan Buku Pop-up Pentingnya Mengonsumsi Sayursayuran bagi Anak*. Jakarta: Telkom University.
- [19] Wahyudin, U. & Agustin, M. (2011). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan untuk Guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama
- [20] Wardhani, Rayenda Puti (2015). Skripsi: *Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi Untuk Anak*. Surabaya: Petra Christian University,
- [21] Williyanto, Fanny (2013). Skripsi: *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Surabaya: SPetra Christian University.